

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA  
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL  
HUDA KOTA BARU KECAMATAN  
KERITANG**



**OLEH**

**MURYATI  
NIM. 10918009123**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA  
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL  
HUDA KOTA BARU KECAMATAN  
KERITANG**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I)



Oleh

**MURYATI**

**NIM. 10918009123**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## PENGHARGAAN

### *Bismillah hirrahmanirrahim*

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Berinteraksi dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini juga tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terimakasih kepada yang terhormat

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir, selaku Rektor UIN Suska Riau beserta staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Suska Riau beserta staf.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Suska Riau.

4. Bapak Drs. Nursalim, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan petunjuk dengan penuh kesabaran sehingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program PKG-DMS di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
6. Ibu Syarifah Aini, A.Ma selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir yang telah member izin kepada Penulis
7. Majelis guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir beserta Staf yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
8. Suami tercinta dan anak-anak tersayang yang selalu memberikan pengertian, dorongan, semangat serta do'a kepada peneliti.
9. Dan teman yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu yang ikut membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Atas semua jasa dan budi baik semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terimakasih semoga semua bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin.

Pekanbaru, 10 Maret 2012  
Peneliti

Muryati  
NIM : 10918009123

## ABSTRAK

**Muryati (2012):** Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Berinteraksi dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terlihat berdasarkan gejala-gejala sebagai berikut: adanya sebahagian siswa yang tidak bisa berbicara menggunakan bahasa Indonesia, adanya sebahagian siswa yang belum mampu menggunakan vokal dengan tepat, kebanyakan siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, masih banyak siswa yang melakukan kesalahan tata bahasa atau susunan kata, dan masih banyak siswa yang berbahasa Indonesia dengan menggunakan intonasi bahasa daerah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara dalam berinteraksi melalui strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir?”

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu guru yang berperan langsung dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MI Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir semester II tahun pelajaran 2011/2012. Jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian adalah 23 orang, terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang sebelum diadakan tindakan berada pada posisi rendah dengan nilai 296 rata-rata 59,2 %. Setelah diadakan siklus I dengan 2 kali pertemuan angka tersebut berubah naik menjadi 377, rata-rata 75,4 %. Sedangkan pada siklus II dengan 2 kali pertemuan ternyata kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir ini ternyata naik lagi menjadi 415, rata-rata 83 %. Artinya ada peningkatan kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PENGHARGAAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Istilah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis .....	9
1. Pengertian Peningkatan .....	9
2. Kemampuan Berbicara .....	10
3. Strategi <i>Role Playing</i> .....	14
4. Hubungan keterampilan berbicara dengan Strategi <i>Role Playing</i> .....	18
B. Penelitian yang Relevan .....	19
C. Hipotesis Tindakan .....	20
D. Indikator Keberhasilan .....	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	23
B. Tempat Penelitian .....	23
C. Rancangan Penelitian .....	23
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	27
E. Observasi dan Refleksi .....	29
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Setting Penelitian .....	31
B. Hasil Penelitian .....	37
1. Sebelum Tindakan .....	39
2. Siklus I .....	42
3. Siklus II .....	48
C. Pembahasan .....	55
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60

Daftar Pustaka

Lampiran

## DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Kepala Sekolah MI Nurul Huda Kota Baru .....	32
Tabel IV.2	Keadaan Guru MI Nurul Huda Kota Baru .....	33
Tabel IV.3	Keadaan Siswa MI Nurul Huda Kota Baru .....	34
Tabel IV.4	Kurikulum MI Nurul Huda Kota Baru .....	35
Tabel IV.5	Sarana MI Nurul Huda Kota Baru .....	36
Tabel IV.6	Hasil tes kemampuan berbicara sebelum tindakan .....	40
Tabel IV.7	Data ketuntasan kemampuan berbicara sebelum tindakan..	41
Tabel IV.8	Lembar Observasi aktivitas siswa .....	44
Tabel IV.9	Lembar Observasi aktivitas guru .....	45
Tabel IV.10	Data hasil tes kemampuan berbicara siklus I .....	46
Tabel IV.11	Data ketuntasan kemampuan berbicara siklus I .....	47
Tabel IV.12	Lembar Observasi aktivitas guru Siklus II.....	51
Tabel IV.13	Lembar Observasi aktivitas siswa.....	52
Tabel IV.14	Data hasil tes kemampuan berbicara siklus II.....	53
Tabel IV.15	Data ketuntasan kemampuan berbicara siklus II.....	54
Tabel IV.16	Rekapitulasi Hasil Sebelum tindakan, siklus I, Siklus II ....	55

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan di negara kita. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia merupakan hal yang penting di negara kita Indonesia. Hal ini bersumber dari Ikrar sumpah pemuda tahun 1928 yang berbunyi: “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan bahasa Indonesia”. Sebagai warga negara Indonesia yang hidup di wilayah Indonesia wajib menjaga, menghormati, mengembangkan dan melestarikan bahasa yang satu, Bahasa Indonesia.

Bila disimak, Sampai saat ini masih banyak di jumpai orang Indonesia yang menggunakan bahasa nasional seenaknya dan bahkan masih banyak yang tidak dapat menggunakan bahasa Indonesia. Kesalahan tersebut bersifat menyeluruh. Artinya secara umum kita dapat menyatakan bahwa penggunaan bahasa Indonesia di kalangan para pembahasa masih belum baik atau belum sempurna. Ketidakbaikan dan ketidaksempurnaan itu disebabkan pengaruh bahasa daerah yang kuat dan tidak pahami kaidah-kaidah penggunaan bahasa Indonesia, sedangkan pada masa sekarang kita dituntut untuk selalu berbahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia mempunyai kaidah-kaidah yang harus diikuti agar bahasa kita mudah dipahami orang lain. Kita harus belajar mengekspresikan bahasa itu. Oleh sebab itu, pemerintah menetapkan suatu mata pelajaran yang



khusus belajar tentang bahasa Indonesia. Dengan adanya pelajaran bahasa ini, diharapkan kesalahan-kesalahan berbahasa dapat dihindari.

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah berfungsi sebagai penuntun dalam berbahasa Indonesia agar siswa dapat berbahasa Indonesia dengan tepat. Pada prinsipnya, Tujuan pengajaran bahasa adalah agar siswa terampil berbahasa, yaitu terampil membaca, terampil mendengar, terampil menulis, dan terampil berbicara.<sup>1</sup> Artinya, Agar siswa mampu berkomunikasi dan berinteraksi serta mampu memahami dan menuangkan gagasan-gagasan itu.

Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir, para guru juga mempergunakan bahasa Indonesia dalam proses belajar dan mengajar, akan tetapi penggunaan bahasa oleh siswanya masih sering menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa percakapan pada lingkungan sekolah tersebut. Hal ini, terlihat pada penggunaan bahasa Indonesia mereka dalam berinteraksi serta dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir. Siswa lebih sering menggunakan bahasa daerah dari pada bahasa Indonesia yang baik, misalnya dalam proses pembelajaran, jika mereka berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia maka bahasa Indonesia tersebut mereka baur dengan bahasa-bahasa asing atau dengan bahasa daerah, sehingga terjadi bahasa Indonesia ala Kampar. Dalam keadaan seperti inilah mereka (siswa) mengabaikan bahasa Indonesia, terutama dalam menggunakan dan memilih kata, ketetapan dan kesesuaian

---

<sup>1</sup> Nursalim. *Materi dan pengajaran Bahasa Indonesia*, (Pekanbaru, Zanafa Publishing, 2011 ) hlm 18

pilihan kata tidak diperhatikan. Pilihan kata yang digunakan tidak baik dan tidak sempurna.

Peranan pendidikan bahasa di sekolah sangat menentukan keberhasilan siswa untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Oleh sebab itu, guru bidang studi bahasa Indonesia, harus memiliki berbagai strategi dan bahan dalam pembelajaran berbicara menggunakan bahasa yang baik bagi siswanya. Misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca dan didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya-jawab berdasarkan bacaan, bermain peran (*Role Playing*) dan berpidato. Strategi ini dapat juga dipahami sebagai pengajaran berdasarkan pengalaman.<sup>2</sup>

Dunia anak-anak adalah dunia permainan, dan juga senang mendengarkan cerita, bahkan bila anak-anak menyaksikan sebuah film kartun misalnya, maka anak-anak dapat mempraktekkan gaya dan kata-kata yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Hal ini membuktikan bahwa bercerita dan bermain peran sangat berkesan dan disenangi oleh mereka.

Seorang guru yang kreatif mesti menggunakan nuansa yang baru guna menghilangkan kebosanan dan kejenuhan peserta didik, misalkan dengan mengajak anak didiknya untuk bercerita kemudian mempraktekan cerita itu kembali bersama teman-temannya. Dalam bermain peran tersebut mereka harus diajar menggunakan bahasa Indonesia yang baik.

---

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2008) hlm. 214

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini, karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan berkomunikasi interpersonal di dalam kelas. Diantara strategi pengajaran berdasarkan pengalaman ini yang lebih mengesankan bagi siswa adalah strategi bermain peran (*Role Playing*). Di dalam bermain peran, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir ditemui gejala-gejala atau fenomena pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu:

---

<sup>3</sup> Ibid, hlm. 214.

1. Sebanyak 5 orang atau 21% dari 23 orang siswa yang tidak bisa berbicara menggunakan bahasa Indonesia
2. Sebanyak 7 orang atau 30% dari 23 orang siswa yang belum mampu menggunakan vokal dengan tepat
3. Kebanyakan siswa atau 43% belum mampu berkomunikasi dengan baik secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku.
4. Masih banyak siswa atau 39% yang melakukan kesalahan tata bahasa atau susunan kata.
5. Masih banyak siswa atau 48% yang berbahasa Indonesia dengan menggunakan intonasi bahasa daerah.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran dengan judul yaitu: Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam Berinteraksi Dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir.

## **B. Defenisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dalam penelitian ini, maka peneliti perlu mendefenisikan istilah yang peneliti gunakan. Melalui Defenisi istilah ini diharapkan ada persamaan pendapat antara peneliti dan pembaca.

Istilah yang peneliti definisikan sebagai berikut :

1. Peningkatan adalah upaya, cara, proses, meningkatkan kualitas sesuatu (produk dll).<sup>4</sup> Adapun kualitas yang ditingkatkan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara.
2. Kemampuan berasal dari kata dasar “mampu“ yang berarti kuasa (sanggup melakukan sesuatu) dan kemampuan adalah kesanggupan, kecekatan, kekuatan, kekayaan.<sup>5</sup> Kemampuan adalah kesanggupan untuk memahami ketepatan kata yang dapat di ukur dalam bahasa lisan dan tulisan.
3. Berbicara adalah Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan dan menyampaikan pikiran, gagasan atau pikiran secara lisan<sup>6</sup>. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar dipelajari. Berbicara sudah barang tertentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca
4. Strategi adalah pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>7</sup>
5. *Role Playing* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang terdiri atas dua kata yaitu: “Role”<sup>8</sup> yang berarti Peran, sedangkan *Playing* yang

---

<sup>4</sup> Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm 1198.

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm. 707.

<sup>6</sup> Nursalim, Op- cit hlm.34.

<sup>7</sup> Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), hlm. 11

berarti bermain, Berlakon, Bersandiwara<sup>9</sup>, jadi *Role Playing* berarti bermain peran.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara dalam berinteraksi melalui strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir”.

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keberhasilan penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir.

#### 2. Manfaat Penelitian

##### a. Bagi guru

- 1) Memilih tehnik atau strategi pembelajaran yang lebih baik sehingga penyajian program pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dapat ditingkatkan.

---

<sup>8</sup> Yan Tirtobisono, Kamus Tiga Bahasa, ( Surabaya: Apollo) hlm 167

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 152.

- 2) Sebagai usaha melatih siswa menggunakan bahasa yang baik dalam proses pembelajaran.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan perbaikan pembelajaran.

b. Bagi siswa

Untuk melatih kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir

c. Bagi sekolah

Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang baik.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam serta menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan mengembangkan wawasan keilmuan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Pengertian Peningkatan**

Peningkatan berasal dari tingkat yang berarti, upaya, menaikkan, mempertinggi, cara, proses, perbuatan meningkatkan kualitas sesuatu (produk dll)<sup>9</sup>. Peningkatan menurut Umi Chalsum adalah menaikkan derajat, menaikkan taraf, mempertinggi, dan memperbanyak produksi.<sup>10</sup>

Peningkatan berasal dari kata kerja “tingkat” yang berarti berusaha untuk naik dan mendapat awalan “pe” dan akhiran “kan” sehingga memiliki arti menaikkan derajat, menaikkan taraf atau mempertinggi sesuatu.<sup>11</sup> Dengan demikian peningkatan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk menaikkan sesuatu dari yang lebih rendah ketingkat yang lebih tinggi atau upaya memaksimalkan sesuatu ketingkat yang lebih sempurna.<sup>12</sup>

Peningkatan ini juga bisa diartikan sebagai prestasi siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat dikatakan pembelajaran itu berhasil, maka setiap guru dan siswa sebaiknya saling berinteraksi dengan baik. Guru sebagai pendidik selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk siswanya. Tentunya dengan berbagai macam metode dan strategi pembelajaran yang

---

<sup>9</sup> Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm 1198

<sup>10</sup> Umi Chalsum, et. al. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kashiko, 2006), hlm. 665.

<sup>11</sup> Risa Agustin, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Serba Jaya, 2006), hlm. 606.

<sup>12</sup> W.J. S. Purwadaminto, *Kamus Bahasa Indonesia*, ( Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994).



diterapkan dan sebagai siswa sebaiknya selalu bersemangat di dalam proses pembelajaran.

## **2. Kemampuan Berbicara**

### **a. Pengertian Kemampuan Berbicara**

Kemampuan adalah kesanggupan untuk memahami ketepatan kata yang dapat di ukur dalam bahasa lisan dan tulisan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: Kemampuan berasal dari kata dasar “mampu“ yang berarti kuasa (sanggup melakukan sesuatu) dan kemampuan adalah kesanggupan, kecekatan, kekuatan, kekayaan.<sup>13</sup> Menurut Winkel kemampuan itu adalah bersanggupan atau kecakapan dimiliki oleh seseorang dalam memegang jabatan tertentu.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Muntasir mengatakan, kemampuan adalah perlengkapan tindakan atau pengetahuan yang dapat ditunjukkan oleh si pelajar yang berasal dari rumusan yang jelas tentang hasil belajar yang diinginkan<sup>15</sup>.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan pelajar mengenai pengetahuan yang diinginkan terhadap hasil belajar. Artinya siswa memiliki kesanggupan dan kecekatan dalam mempergunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi baik dalam proses pembelajaran maupun di lingkungan sekolah.

Menurut Tarigan, berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak. Yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm.707.

<sup>14</sup> W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*,( Jakarta: Gramedia, 1993)

<sup>15</sup> Saleh Muntasir, *Pengajaran terprogram*,(Jakarta: Rajawali Press, 1985), hlm.46.

dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.<sup>16</sup> Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Berbicara sering dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial karena berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor–faktor fisik, psikologis, *neurologist*, dan *linguistic* secara luas. Banyaknya faktor yang terlihat di dalamnya, menyebabkan orang beranggapan bahwa berbicara merupakan kegiatan yang kompleks.<sup>17</sup> oleh karena itu dapat dikatakan bahwa Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian dan tekanan nada. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Untuk dapat jadi pembicara yang baik, seorang pembicara selain harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan. Selain itu pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat. Dalam hal ini ada beberapa factor yang harus diperhatikan oleh si pembicara untuk keaktifan berbicara. yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan.

Adapun faktor-faktor kebahasaan antara lain:

1) Ketepatan Ucapan.

---

<sup>16</sup> Hendry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*, (Bandung :Angkasa, edisi refisi, 2008), hlm. 3.

<sup>17</sup> Nursalim. *Materi dan Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011), 34.

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang tepat. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang kita gunakan tidak selalu sama. Masing-masing kita mempunyai gaya tersendiri, dan gaya bahasa yang kita pakai berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan dan sasaran.

#### 2) Penempatan Tekanan, Nada, Sendi, dan Durasi yang sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, akan menyebabkan masalah menjadi menarik.

#### 3) Pilihan Kata (Diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran.

#### 4) Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya.

Sedangkan faktor-faktor nonkebahasaan antara lain adalah:

- 1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.
- 2) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara.
- 3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.
- 4) Gerak gerak dan mimik yang tepat.
- 5) Kenyaringan suara juga sangat menentukan.

- 6) Kelancaran
- 7) Relevansi/Penalaran.
- 8) Penguasaan topik.<sup>18</sup>

#### **b. Jenis-jenis Berbicara**

Berbicara dapat dikelompokkan kepada beberapa hal, sebagaimana yang tulis oleh Puji Santoso tentang Klasifikasi berbicara dapat dilakukan berdasarkan tujuan, situasi, cara penyampaian dan jumlah pendengarnya.

Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1). Berbicara berdasarkan tujuannya:
  - a). Berbicara memberi tahukan, melaporkan dan menginformasikan.
  - b). Berbicara menghibur.
  - c). Berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan.
- 2). Berbicara berdasarkan situasinya.
  - a). Berbicara formal.
  - b). Berbicara informal
- 3). Berbicara berdasarkan cara penyampaiannya.
  - a). Berbicara mendadak
  - b). Berbicara berdasarkan catatan- catatan kecil.
  - c). Berbicara berdasarkan hafalan.
  - d). Berbicara berdasarkan naskah.

---

<sup>18</sup> Mardiyanto G. Arsjad, Mukti U.S. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Erlangga, 1998), hlm.17.

4). Berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya

- a). Berbicara antarpribadi
- b). Berbicara dalam kelompok kecil.
- c). Berbicara dalam kelompok besar.<sup>19</sup>

### **3.Strategi *Role Playing***

#### **a. Pengertian Strategi *Role Playing***

Strategi *Role Playing* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang terdiri atas dua kata yaitu: “ *Role* ”<sup>20</sup> yang berarti Peran, sedangkan *Playing* yang berarti bermain, Berlakon, Bersandiwara<sup>21</sup>, jadi *Role Playing* berarti bermain peran. *Role Playing* Menurut Hisyam Zaini adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.<sup>22</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi *Role Playing* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan pelajar dengan cara belajar sambil bermain peran atau bersandiwara, sehingga pelajar merasa senang mengikutinya dan tentu akan lama teringat dalam ingatannya.

#### **b. Langkah-langkahnya**

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam menerapkan strategi *Role Playing*, maka yang perlu diperhatikan adalah langkah-langkah pelaksanaan strategi *Role Playing* tersebut, yaitu:

---

<sup>19</sup> Nursalim. *Materi dan pengajaran Bahasa Indonesia*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011 ), hlm. 6.35-6.37.

<sup>20</sup> Yan Tirtobisono, *Kamus Tiga Bahasa*, ( Surabaya: Apollo) hlm 167.

<sup>21</sup> *Ibid*, hlm. 152.

<sup>22</sup> Hisyam Zaini,dkk, *strategi pembelajaran aktif*, (Yogyakarta : CTSD, 2007), hlm. 98.

Langka-langka pelaksanaan strategi *Role Playing* sebagai berikut:

- 1). Guru memiliki situasi/dilema bermain peran
- 2). Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu siswa mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kelompok dan interaksi.
- 3). Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta atau pemeran dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk mengariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan atau perbuatan ulang pengalaman. Dalam briefing, kepada pemeran diberikan diskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- 4). Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Para audience diupayakan mengambil bagian

secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok yakni kelompok pengamat dan kelompok speculator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: 1) Perasaan Individu 2) Karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi. Sedangkan Kelompok II bertindak sebagai speculator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat.<sup>23</sup>

Langkah-langkah di atas kebanyakan dilaksanakan oleh guru pembimbing strategi *Role Playing*. Artinya keberhasilan strategi ini sangat ditentukan oleh guru dalam memberikan penjelasan dan pemahaman karakter peran yang akan dimainkan oleh pelajar, bahkan guru dituntut juga untuk dapat memberikan contoh kepada pelajar bagaimana untuk menjiwai peran yang akan dimainkan oleh pelajar, hal ini tentu menuntut guru memiliki jiwa seni teater juga.

### **c. Kelebihan Dan Kelemahan *Role Playing***

*Role Playing* sebagai suatu teori tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga teori ini dapat bermanfaat bagi guru dan pelajar dalam upaya meningkatkan kemampuan pelajar tersebut. Adapun kelebihan *Role Playing* ini adalah sebagai berikut:

#### **1). Kelebihan *Role Playing***

- a). Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingatisi bahan yang akan didramakan sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus

---

<sup>23</sup> Oemar Hamalik, *Proses belajar mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), hlm. 214.

diperankannya, dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- b). Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c). Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d). Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e). Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama.
- f). Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

## **2). Kelemahan *Role Playing***

Adapun Kelemahan dan kekurangan dari strategi *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- a). Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang aktif.
- b). Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c). Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.



- d). Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya<sup>24</sup>

#### 4. Hubungan Keterampilan Berbicara dengan strategi *Role Playing*

Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa Kemampuan Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Maka kemampuan berbicara tidak secara langsung akan dapat dilakukan oleh seorang siswa, namun harus dilatih dan dibiasakan untuk pengucapan kata demi katanya. Oleh sebab itu untuk meningkatkan kemampuan berbicara perlu suatu cara atau strategi yang disenangi oleh para peserta didik.

Dalam dunia pendidikan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara adalah strategi *Role Playing*. strategi *Role Playing* berasal dari dua kata yaitu Role artinya Peran sedangkan *Playing* artinya bermain, jadi *Role Playing* artinya bermain peran.

Dengan penggunaan strategi *Role Playing* ini siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan ide-ide orang lain.<sup>25</sup>

Dengan Demikian Strategi *Role Playing* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bagi siswa.

---

<sup>24</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), hlm. 100 – 101.

<sup>25</sup> Oemar Hamalik, *Op . Cit*, hlm. 214.

## B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang membahas kemampuan berbicara di lingkungan SDN 003 Bencah Kalubi Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar telah diteliti oleh Amirat<sup>26</sup>. Dari hasil penelitiannya, kemampuan berbicara mengalami peningkatan. Adapun hasil penelitiannya diketahui bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum tindakan berada pada kategori masih rendah dengan nilai 317 rata-rata 63,4%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan berbicara mengalami peningkatan dengan nilai 375 rata-rata 75%. Pada siklus II kemampuan berbicara siswa meningkat dengan nilai 421 rata-rata 84,5%.
2. Penelitian yang membahas kemampuan berbicara di lingkungan 030 Pulau Birandang Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar telah diteliti oleh Zulhendra.<sup>27</sup> Dari hasil penelitiannya, kemampuan berbicara mengalami peningkatan. Adapun hasil penelitiannya diketahui bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum tindakan adalah 6,4 dikategorikan rendah. Setelah dilakukan tindakan yaitu dalam tiga kali pertemuan kemampuan berbicara menggunakan pilihan kata (diksi) dalam berinteraksi mengalami peningkatan dengan nilai 7,8 dikategorikan sedang.

---

<sup>26</sup> Amirat, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Model Artikulasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD Negeri 003 Bencah Kalubi Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*, Tarbiyah dan Keguruan, PGMI, 2009.

<sup>27</sup> Zulhendra, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Pilihan Kata (Diksi) dalam Berinteraksi dengan Metode Tebak Pelajaran pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 030 Pulau Birandang Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar*, Tarbiyah dan Keguruan, PGMI, 2008.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan pernyataan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui strategi *Role Playing*, maka akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **D. Indikator Keberhasilan**

#### **1. Indikator Pelaksanaan**

- a. Guru Memiliki situasi / dilema bermain peran.
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
- c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran keseluruhan kelas.
- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audien.

#### **2. Indikator Aktivitas Siswa**

- a. Mendengarkan Tujuan yang ingin dicapai
- b. Mendengarkan penjelasan guru
- c. Siswa menyimak peran yang diberikan oleh guru
- d. Siswa mengikuti latihan pemanasan.
- e. Siswa memainkan peran yang telah dipilih oleh guru

### 3. Indikator Kemampuan Berbicara Siswa

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan murid memahami materi berbalas pantun dan menyampaikan pesan melalui telepon, yang di lihat dari 5 aspek yaitu:

1. Lafal: nilai 5 apabila tekanan ucapannya baku (tidak terdengar bahasa asing/bahasa daerah), nilai 4 apabila ucapannya selalu dapat dipahami, nilai 3 apabila melafalkan dengan sulit (karena kesulitan dalam melafalkan, memaksa orang harus mendengarkan dengan teliti ucapannya) dan sekali-kali timbul salah pengertian, nilai 2 apabila ucapannya susah sekali dipahami, sehingga sering diminta untuk mengulangi apa yang dikatakannya, sedangkan nilai 1 apabila kesukaran besar sekali, sehingga bicaranya benar-benar tidak dapat dipahami.
2. Tata Bahasa: Nilai 5 apabila tidak membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, nilai 4 apabila sedikit sekali membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti, nilai 3 apabila sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata, sehingga sewaktu-waktu mengaburkan arti, nilai 2 apabila kesalahan tata bahasa dan susunan kata menyebabkan pembicaraannya sukar dipahami, sehingga ia harus sering mengubah bentuk ungkapan atau kalimat, dan nilai 1 apabila banyak sekali kesalahan tata bahasa dan susunan katanya, sehingga pembicaraannya benar-benar tidak dapat dipahami.
3. Kosa Kata: Nilai 5 apabila penggunaan kata dan ungkapannya baik sekali, nilai 4 kadang-kadang menggunakan kata yang tidak tepat dan

mengelompokkan kembali kata-kata itu karena penggunaannya tidak tepat, nilai 3 apabila sering menggunakan kata yang salah atau tidak tepat, sehingga percakapannya terbatas, nilai 2 apabila salah menggunakan kata dan sangat terbatas kata yang digunakan menyebabkan pembicaraan sukar sekali dipahami dan nilai 1 apabila kata-kata yang digunakan sangat terbatas, sehingga percakapannya hampir tidak dapat dilakukan.

4. Kefasihan: (kemudahan dan ketepatan bicara) Nilai 5 apabila pembicaraannya lancar sekali, nilai 4 apabila kecepatan berbicara dipengaruhi oleh kesulitan bahasa, nilai 3 apabila kecepatan dan kelancaran berbicara banyak dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan bahasa, nilai 2 apabila sering agak ragu-ragu dalam berbicara, sehingga sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas, dan nilai 1 apabila pembicaraannya terhenti-henti dan pendek-pendek, sehingga menyebabkan percakapan benar-benar tidak dapat berlangsung.
5. Pemahaman: Nilai 5 apabila dapat dipahami tanpa mengalami kesulitan, nilai 4 memahami semua percakapan secara normal, nilai 3 apabila dapat memahami sebahagian besar percakapan dengan banyak pengulangan-pengulangan, nilai 2 apabila sulit mengikuti percakapan orang lain dan nilai 1 apabila tidak mampu memahami percakapan<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Safari, *Pengujian dan Penilaian Bahasa dan Sastra Indonesia*, ( Jakarta : PT Kartanegara, 1995), hlm. 82- 84.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini guru dan siswa kelas V MI Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir, Tahun Pelajaran 2011/2012. Jumlah siswa kelas V adalah 23 orang yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Sedangkan Objeknya adalah peningkatan kemampuan berbicara pada siswa dengan menggunakan strategi *Role Playing*.

##### **B. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Jalan A. Yani D5 Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir.

##### **C. Rancangan Penelitian**

###### **1. *Setting* Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir. Adapun waktu Penelitian ini direncanakan bulan Juli sampai dengan Oktober 2011. Mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Indonesia. Standar Kompetensi Berbicara mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon. Standar kompetensi ini dapat dicapai melalui dua kompetensi dasar yaitu: Berbalas pantun dengan

intonasi yang tepat dan menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V tahun pelajaran 2011-2012 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, terdiri dari 11 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Dari keseluruhan siswa kelas IV ini, hanya  $\pm 40\%$  yang dapat mencapai KKM. Sedangkan sisanya  $\pm 60\%$  lagi memperoleh nilai di bawah KKM, yang telah ditetapkan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir. Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 6,5.

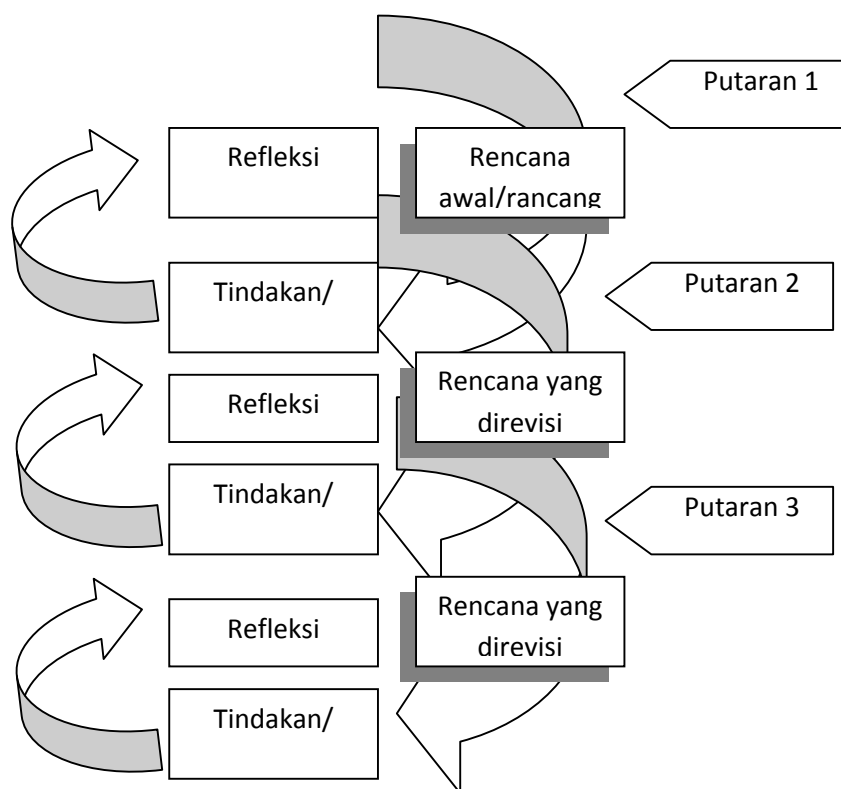
## **2. Variabel yang diselidiki**

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu kemampuan berbicara siswa dalam berinteraksi pada pelajaran Bahasa Indonesia (Variabel X), sedangkan penggunaan strategi Role Playing (Variabel Y).

## **3. Rencana Tindakan**

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan Juli hingga bulan Oktober 2011. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang diteliti. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik, tanpa ada hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar Alur PTK

#### a. Perencanaan

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Silabus; yang disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi



- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan metode *Role Playing* pada setiap kali pertemuan.
- 3) Menyediakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisikan tentang berbagai pertanyaan mengenai topik yang akan dibahas.
- 4) Menyediakan lembar observasi baik observasi guru dalam menerapkan metode *Role Playing* maupun lembar observasi siswa dalam menerapkan metode *Role Playing*.
- 5) Menyediakan lembar observasi kemampuan berbicara siswa, yang dilakukan satu kali sebelum tindakan dan dua kali setelah tindakan.
- 6) Meminta kesediaan Guru bahasa Indonesia di tempat penelitian untuk menjadi pengamat, sementara peneliti melaksanakan proses pembelajaran melalui penerapan metode *Role Playing* secara langsung.

#### **b. Implementasi Tindakan**

Adapun garis besar tentang rencana pembelajaran atau langkah-langkah kegiatan pembelajarannya adalah:

Langka-langka pelaksanaan strategi *Role Playing* sebagai berikut:

- a. Guru memiliki situasi/dilema bermain peran
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini di ikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu siswa mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kelompok dan interaksi.

- c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta atau pemeran dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk mengariskan suatu peran.
- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience.

#### **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Jenis Data**

Data aktifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi role playing.

- a. Data aktifitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan strategi role playing.
- b. Data kemampuan berbicara siswa melalui strategi role playing.

##### **2. Teknik Pengumpulan Data**

- a. Data tentang kemampuan berbicara diambil dari tes kemampuan berbicara.
- b. Data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa diambil dari lembar observasi.

### 3. Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Caranya adalah apabila semua data telah terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Terhadap data yang bersifat kualitatif yang berwujud kata-kata atau kalimat digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Selanjutnya data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka, dipersentasekan dan ditafsirkan.

Hasil penelitian ini diperoleh dari tes awal. Data yang diperoleh pada siklus I dan II selanjutnya dianalisis dengan cara menghitung jumlah nilai hasil tes kemampuan berbicara pada masing-masing siklus, kemudian jumlah dihitung dengan persentase. Untuk memperoleh frekuensi digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%^{30}$$

Keterangan :

P= Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentase

N= Jumlah frekuensi keseluruhan

Adapun standar yang di gunakan sebagai berikut :

---

<sup>30</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 43.

1. 76%-100% : Mampu
2. 56%-75% : Cukup Mampu
3. 40%-55% : Kurang Mampu
4. Kurang dari 40%<sup>31</sup> : Tidak Mampu.

## **E. Observasi dan Refleksi**

### **1. Observasi**

Penulis pada tahap ini melaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat.

Agar observasi lebih efektif dan terarah, dilakukan dengan cara:

- a) Dilakukan dengan tujuan yang jelas dan direncanakan sebelumnya.
- b) Menggunakan daftar cek atau skala atau model-model pencatatan lain
- c) Pencatatan dilakukan secepat mungkin tanpa diketahui peserta didik yang diobservasi seperti: memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan, memberi tanggapan, menjawab pertanyaan dan lain-lain.

### **2. Refleksi**

Setiap akhir proses pembelajaran maka dilakukan refleksi yang bertujuan untuk menganalisis kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Role Playing*. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisis, dari hasil observasi

---

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm.246.

apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada materi menyampaikan pesan melalui telepon melalui strategi *Role Playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Sejarah berdiri sekolah**

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda adalah sebuah lembaga pendidikan formal dan merupakan Madrasah Ibtidaiyah yang berstatus swasta. Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda awalnya beralamat di jalan Masjid Raya yang hanya terdiri dari 3 lokal. Proses belajar mengajarnya masih bersifat tradisional dengan gaji guru berasal dari wali murid berupa beberapa kaleng padi. Tahun 2000 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda pindah ke jalan A Yani D5 dengan luas tanah 4200 m<sup>2</sup>.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda berdiri pada tahun 1970 dengan luas tanah 1400 m<sup>2</sup> yang diwakafkan oleh salah seorang masyarakat setempat yang bernama Usman. Kepala sekolah yang pertama bernama Abd Rahman Sikin. Jumlah muridnya hanya 40 orang terdiri dari 5 lokal dan 6 kelas.

Sejak berdiri Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir telah dipimpin oleh 5 orang kepala sekolah yaitu:<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Wawancara dengan Pimpinan MI Nurul Huda Kotabaru Ibu Syarifah Aini Tanggal 30 Desember 2011.

**Tabel IV.1**  
**Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru**  
**Kecamatan Keritang**

No	Nama	Tahun	Alamat
1	Abd Rahman Sikin	1970 - 1980	Kotabaru
2	Mok Jumpul	1980 - 1985	Kotabaru
3	Pahrudin	1985 - 1992	Kotabaru
4	Ibrahim HA, BA.	1992 - 2010	Kotabaru
5	Syaripah Aini, A.Ma.	2010 - Sekarang	Kotabaru

## **2. Keadaan Guru**

Guru adalah faktor yang sangat menentukan dalam pencapaian tujuan pendidikan atau pengajaran. Jumlah guru di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir termasuk kepala sekolah berjumlah 17 orang. Untuk lebih jelasnya mengenai guru di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV.2**  
**Keadaan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru**  
**Kecamatan Keritang Tahun Pelajaran 2011/2012**

<b>No</b>	<b>NAMA / NIP</b>	<b>PEND</b>	<b>JABATAN</b>	<b>BIDANG STUDI</b>
1	Saripah Aini, A.Ma	D 2	Kepsek	PKn
2	Ibrahim HA, BA	D 3	Guru	SKI
3	Nasyirah, A.Ma	D 2	Guru	Guru Kelas V
4	Miftahul Jannah, S.Ag	S 1	Guru	B.Ingggris, A Akhlak
5	Muryati, A.Ma	D 2	Guru	Fiqih
6	Masnah, S.Pd.I	S 1	Guru	Guru Kelas IV
7	Husniati, A.Ma	D 2	Guru	Guru Kelas III. IPS Kelas I
8	Nur'aini	PGA	Guru	Al Qur'an, Hadist
9	Nurhudrin, S,Pd.	S 1	Guru	Guru Kelas VI
10	Miston, A.Ma	D 2	Guru	PJOK
11	Nila Febrianti, A.Ma	D 2	Guru	Guru Kelas I
12	Atina, A.Ma	D 2	Guru	Guru Kelas II
13	Salamiah, A.Ma.	D 2	Guru	Arab Melayu
14	Roslaini, S.Pd.I	S 1	Guru	B.Arab
15	Rahmaniar, A,M.D	D 3	Guru	SBK
16	Nurjannah	MAN	Guru	Aqidah Akhlak
17	Rahmatang	MA	TU	-

Sumber Data : Tata Usaha MI. Nurul Huda Keritang

### **3. Keadaan Siswa**

Adapun jumlah siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir pada tahun pelajaran 2011/2012 adalah 152 siswa. Jumlah tersebut sesuai dengan kondisi madrasah. Keadaan siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



**Tabel IV.3**  
**Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda**  
**Kota Baru Kecamatan Keritang**  
**Tahun Pelajaran 2011/2012**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Lk	Pr	
1	I	15	13	28
2	II	12	15	27
3	III	16	11	27
4	IV	13	10	23
5	V	14	9	23
6	VI	11	13	24
Jumlah		80	72	152

Sumber Data : Tata Usaha MI. Nurul Huda Keritang

#### 4. Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu acuan penyelenggaraan disuatu lembaga pendidikan demi tercapainya tujuan lembaga pendidikan tersebut, dengan adanya KTSP tersebut maka proses belajar mengajar yang dilaksanakan lebih terarah dan terlaksana dengan baik.

Adapun kurikulum yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir saat ini adalah kurikulum 2006 atau KTSP. KTSP Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir dikembangkan sebagai perwujudan kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

**Tabel IV.4**  
**Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah**  
**Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang**  
**Tahun Pelajaran 2011/2012**

No	Mata Pelajaran	Alokasi Waktu
1	Al Qura'an Hadits	2 Jam
2	Aqidah Akhlak	2 Jam
3	Fiqh	2 Jam
4	SKI	2 Jam
5	PKn	2 Jam
6	Bahasa Indonesia	6 Jam
7	Bahasa Arab	4 Jam
8	IPS	2 Jam
9	Matematika	6 Jam
10	IPA	6 Jam
11	Penjas Orkes	2 Jam
12	KTK	2 Jam
Muatan Lokal		
1	Bahasa Inggris	2 Jam
2	Arab Melayu	2 Jam
Jumlah		42 Jam

Sumber Data : Tata Usaha MI. Nurul Huda Keritang

#### 5. Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan komponen pokok yang sangat penting dalam menunjang tujuan pendidikan. Tanpa sarana dan prasarana yang memadai pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal, secara garis besar sarana dan prasarana yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir sebagai berikut:

**Tabel IV.5**  
**Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah**  
**Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang**  
**Tahun Pelajaran 2011/2012**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1	Ruang belajar	6	Baik
2	Ruang Kantor	2	Baik
3	Ruang Majelis Guru	1	Baik
4	Ruang Kepsek	1	Baik
5	WC	4	Baik
6	Papan Tulis	10	Baik
7	Jam Dinding	6	Baik
8	Lonceng	1	Baik
9	Tiang Bendera	1	Baik
10	Almari Arsip Kepsek	2	Baik
11	Papan Keadaan Guru	1	Baik
12	Papan Struktur Organisasi	1	Baik
13	Lapangan Olahraga	2	Baik
14	Papan Pengumuman	1	Baik
15	Ruang KKM-KKG	1	Baik
16	Ruang UKS	1	Baik
17	Globe	6	Baik
18	Peta	2	Baik
19	Kursi Siswa	152	Baik
20	Lemari Kelas	6	Baik
21	Lemari Kantor Majelis Guru	4	Baik
22	Meja Guru	16	Baik
23	Parkir	1	Baik
24	Gudang	1	Baik
25	Laptop	2	Baik
26	Mesin Tik	1	Baik

Sumber Data : Laporan Bulanan MI. Nurul Huda Keritang.

## B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi *Role Playing* yang dilakukan pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan yang meliputi 2 siklus 2 kali pertemuan.

Proses belajar berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diadakan tindakan belum memberikan hasil yang optimal terutama pada tingkat kemampuan siswa. Ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan berbicara sebelum tindakan. Hasil yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria tinggi karena kemampuan siswa masih di bawah standar kategori kemampuan dalam belajar berbicara. Agar kemampuan siswa lebih meningkat maka perlu dirancang suatu tindakan untuk dilaksanakan pada siklus pertama. Tindakan siklus pertama bertujuan untuk memperbaiki tindakan sebelum menggunakan strategi *Role Playing*.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan murid memahami materi menyampaikan pesan melalui telepon, yang dilihat dari 5 aspek yaitu:

- a. Lafal: nilai 5 apabila tekanan ucapannya baku (tidak terdengar bahasa asing / bahasa daerah), nilai 4 apabila ucapannya selalu dapat dipahami, nilai 3 apabila melafalkan dengan sulit (karena kesulitan dalam melafalkan, memaksa orang harus mendengarkan dengan teliti ucapannya) dan sekali-kali timbul salah pengertian, nilai 2 apabila ucapannya susah sekali dipahami, sehingga

sering diminta untuk mengulangi apa yang dikatakannya, sedangkan nilai 1 apabila kesukaran besar sekali, sehingga bicaranya benar-benar tidak dapat dipahami.

- b. Tata Bahasa: Nilai 5 apabila tidak membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, nilai 4 apabila sedikit sekali membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti, nilai 3 apabila sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata, sehingga sewaktu-waktu mengaburkan arti, nilai 2 apabila kesalahan tata bahasa dan susunan kata menyebabkan pembicaraannya sukar dipahami, sehingga ia harus sering mengubah bentuk ungkapan atau kalimat, dan nilai 1 apabila banyak sekali kesalahan tata bahasa dan susunan katanya, sehingga pembicaraannya benar-benar tidak dapat dipahami.
- c. Kosa Kata: Nilai 5 apabila penggunaan kata dan ungkapannya baik sekali, nilai 4 kadang-kadang menggunakan kata yang tidak tepat dan mengelompokkan kembali kata-kata itu karena penggunaannya tidak tepat, nilai 3 apabila sering menggunakan kata yang salah atau tidak tepat, sehingga percakapannya terbatas, nilai 2 apabila salah menggunakan kata dan sangat terbatas kata yang digunakan menyebabkan pembicaraan sukar sekali dipahami dan nilai 1 apabila kata-kata yang digunakan sangat terbatas, sehingga percakapannya hamper tidak dapat dilakukan.
- d. Kefasihan (kemudahan dan ketepatan bicara): Nilai 5 apabila pembicaraannya lancar sekali, nilai 4 apabila kecepatan berbicara dipengaruhi oleh kesulitan bahasa, nilai 3 apabila kecepatan dan kelancaran berbicara banyak dipengaruhi

oleh kesulitan-kesulitan bahasa, nilai 2 apabila sering agak ragu-ragu dalam berbicara, sehingga sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas, dan nilai 1 apabila pembicaraannya terhenti-henti dan pendek-pendek, sehingga menyebabkan percakapan benar-benar tidak dapat berlangsung.

- e. Pemahaman: Nilai 5 apabila dapat dipahami tanpa mengalami kesulitan, nilai 4 memahami semua percakapan secara normal, nilai 3 apabila dapat memahami sebahagian besar percakapan dengan banyak pengulangan-pengulangan, nilai 2 apabila sulit mengikuti percakapan orang lain dan nilai 1 apabila tidak mampu memahami percakapan<sup>33</sup>

### 1. Sebelum Tindakan

- a. Sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan *Role Playing*, guru melakukan serangkaian kegiatan yaitu :
  - 1). Mengadakan Apersepsi
  - 2). Mulai menerangkan pelajaran dengan materi berbalas pantun
- b. Sewaktu menerangkan pelajaran (kegiatan inti), guru melakukan :
  - 1). Menerangkan bahan pelajaran yang sudah disiapkan dalam silabus dan RPP
  - 2). Mengulang-ngulang bacaan pantun
  - 3). Menyuruh siswa membacakan bait-bait pantun secara berpasangan
  - 4). Menyuruh siswa untuk menghapalkan bait-bait pantun

---

<sup>33</sup> Safari, *pengujian dan penilaian bahasa dan sastra Indonesia*, ( Jakarta : PT Kartanegara, 1995), hlm. 82- 84.

5). Siswa menghafal bait-bait pantun dan menilainya

Setelah peneliti mengadakan penelitian dan telah di observer oleh guru bidang studi bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir dalam pembelajaran materi berbalas pantun, maka hasil yang diperoleh tergolong masih rendah. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel hasil tes berbicara kemampuan siswa berikut ini:

**Tabel IV. 6**  
**Hasil Tes Kemampuan Berbicara**  
**Sebelum Tindakan**

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Aprizal	2	2	3	2	3	12
2	Agustiansyah	2	2	3	2	3	12
3	Agus Wahyuli	2	3	3	2	3	13
4	RahmatAlmurifqi	3	3	3	3	3	15
5	Diana	2	3	3	2	3	13
6	Hendra	2	2	2	2	3	11
7	Junaidi	3	3	3	3	4	16
8	Khalidazia	2	2	3	2	3	12
9	M Jurman	2	2	3	3	3	13
10	M Samin	2	3	3	3	3	14
11	M Zulman	3	3	3	3	3	15
12	Neli Resti Adelia	2	2	2	2	3	11
13	Randa	2	2	2	2	2	10
14	Rahayu Anisa	3	3	3	3	3	15
15	Rahmadilla	2	3	3	3	3	14
16	Ridwan Aprizal	3	3	3	3	3	15
17	Servine	2	3	3	3	3	14
18	Siti Nurjannah	2	3	3	3	3	14
19	Samsiah	2	2	2	2	3	11
20	Siti Asiah	3	3	3	3	4	16
21	Rido Akbar	2	2	2	2	2	10
22	Lilis Sukarti	2	2	2	2	2	10
23	Yesi Susanti	2	2	2	2	2	10
Jumlah		52	58	62	57	67	296

Dari tabel IV.7 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang rendah (296). Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 52, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 58, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 62, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 57, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 67, dengan rata-rata 59,2.

**Tabel IV.7**  
**Data Ketuntasan Kemampuan Berbicara**  
**Sebelum Tindakan**

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ketuntasan
1	Aprizal	45	Tidak Tuntas
2	Agustiansyah	50	Tidak Tuntas
3	Agus Wahyuli	60	Tidak Tuntas
4	RahmatAlmurifqi	70	Tuntas
5	Diana	55	Tidak Tuntas
6	Hendra	50	Tidak Tuntas
7	Junaidi	70	Tuntas
8	Khalidazia	55	Tidak Tuntas
9	M Jurman	50	Tidak Tuntas
10	M Samin	70	Tuntas
11	M Zulman	70	Tuntas
12	Neli Resti Adelia	50	Tidak Tuntas
13	Randa	50	Tidak Tuntas
14	Rahayu Anisa	70	Tuntas
15	Rahmadilla	70	Tuntas
16	Ridwan Aprizal	70	Tuntas
17	Servine	70	Tuntas
18	Siti Nurjannah	70	Tuntas
19	Samsiah	55	Tidak Tuntas
20	Siti Asiah	70	Tuntas
21	Rido Akbar	45	Tidak Tuntas
22	Lilis Sukarti	50	Tidak Tuntas
23	Yesi Susanti	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	<b>1365</b>	
	Rata-rata	<b>59,3</b>	



## 2. Siklus I Menggunakan Strategi *Role Playing*

### a. Rencana Tindakan

Siklus I, pertemuan pertama pada tanggal 3 Januari 2012, pertemuan kedua pada tanggal 6 Januari 2012. pertemuan ini telah disesuaikan dengan jadwal pelajaran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir. Pada Siklus pertama pertemuan pertama telah dirancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi berbalas pantun dengan menggunakan strategi *Role Playing*. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

- 1). Sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan *Role Playing*, guru melakukan serangkaian kegiatan yaitu :
  - a). Mengadakan Apersepsi
  - b). Mulai menerangkan pelajaran dengan materi berbalas pantun
- 2). Sewaktu menerangkan pelajaran (kegiatan inti), guru melakukan :
  - a). Guru menjelaskan tujuan yang ingin di capai
  - b). Guru Menjelaskan materi
  - c). Siswa dibagi kedalam dua kelompok, kelompok I bermain peran dan kelompok II mengamati jalannya peran yang akan dilakukan dan ini dilakukan secara bergantian.
  - d). Guru memilih siswa untuk bermain peran
  - e). Sebelum melaksanakan bermain peran, Siswa mengikuti pemanasan

- f). Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
- g). Guru menyuruh siswa memerankan suatu peran tentang perlombaan pantun yang diadakan antar sekolah

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan yang direncanakan ternyata tidak sepenuhnya dapat direalisasikan. Sebahagian siswa tidak mau menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapannya dengan teman sekelasnya, dengan alasan mereka malu berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Mereka menganggap hal ini hanya bermain-main saja dan membuang waktu belajar.

Siswa yang berkemampuan rendah sangat sulit sekali untuk diajak berkomunikasi. Apalagi dalam strategi *Role Playing* (bermain peran) siswa diuntut untuk bermain peran dalam berbalas pantun

#### c. Observasi

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat menjelaskan materi pelajaran siswa terlihat tertarik karena dalam proses penyampaian materi guru memberikan contoh percakapan yang ada disekeliling siswa, di samping itu guru juga menunjuk siswa agar melakoni peran dalam berbalas pantun. Siswa sangat semangat mendengarkannya. Minat siswa ini antara lain didukung oleh hasil observasi yaitu “Aktivitas siswa” dalam penggunaan strategi *Role Playing*.

**Tabel IV.8**  
**Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				
		1	2	3	4	5
1	Aprizal	√	√	√	-	-
2	Agustiansyah	√	√	√	√	√
3	Agus Wahyuli	√	√	√	√	-
4	RahmatAlmurifqi	√	√	√	√	√
5	Diana	√	√	√	√	-
6	Hendra	√	√	√	-	-
7	Junaidi	√	√	√	√	√
8	Khalidazia	√	√	-	-	-
9	M Jurman	√	-	-	-	-
10	M Samin	√	√	√	√	√
11	M Zulman	√	√	√	√	√
12	Neli Resti Adelia	√	-	-	-	-
13	Randa	√	√	-	-	-
14	Rahayu Anisa	√	√	√	√	-
15	Rahmadilla	√	√	√	-	-
16	Ridwan Aprizal	√	√	√	√	√
17	Servine	√	√	-	-	-
18	Siti Nurjannah	√	√	√	√	-
19	Samsiah	√	√	-	-	-
20	Siti Asiah	√	√	√	√	√
21	Rido Akbar	√	√	-	-	-
22	Lilis Sukarti	√	√	-	-	-
23	Yesi Susanti	√	√	-	-	-

**Keterangan :**

1. Mendengarkan Tujuan yang ingin dicapai
2. Mendengarkan penjelasan guru
3. Siswa menyimak peran yang diberikan oleh guru
4. siswa mengikuti latihan pemanasan.
5. Siswa memainkan peran yang telah dipilih oleh guru

Kondisi ini terkait erat dengan aktifitas guru. Dalam penerapan srtategi role playing ini sudah melakukan dengan “cukup baik” Aktivitas guru yang terdapat 6 aspek tersebut telah dilaksanakan semua. Namun belum maksimal dan perlu penambahan-penambahan. Hal ini sesuai dengan pengamatan yang

dilakukan oleh observer. Adapun aktivitas guru sebagaimana terlampair pada tabel di bawah ini.

**Tabel IV.9**  
**Lembar Observasi Aktivitas Guru**

No	Aktifitas yang diamati	Pelaksanaan		
		Maksimal	Kurang Maksimal	Tidak Maksimal
1.	Guru Memiliki situasi / dilema bermain peran.	√		
2.	Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.	√		
3.	Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran. keseluruhan kelas.		√	
4.	Memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audien.		√	

**Tabel. IV.10**  
**Data Hasil Tes Berbicara**  
**Pada Siklus I Menggunakan Strategi *Role Playing***

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Aprizal	3	3	3	3	3	15
2	Agustiansyah	4	4	3	3	4	18
3	Agus Wahyuli	3	3	3	3	3	15
4	RahmatAlmurifqi	4	4	4	4	4	20
5	Diana	3	3	4	4	4	18
6	Hendra	3	3	3	3	3	15
7	Junaidi	4	4	4	4	4	20
8	Khalidazia	3	3	3	3	3	15
9	M Jurman	2	3	3	3	3	14
10	M Samin	3	3	3	4	4	17
11	M Zulman	3	3	3	3	3	15
12	Neli Resti Adelia	3	3	3	3	3	15
13	Randa	3	3	3	3	3	15
14	Rahayu Anisa	3	4	4	4	4	19
15	Rahmadilla	3	3	3	3	3	15
16	Ridwan Aprizal	3	4	4	4	4	19
17	Servine	3	3	3	4	4	17
18	Siti Nurjannah	3	3	4	4	4	18
19	Samsiah	3	3	3	3	3	15
20	Siti Asiah	4	4	4	4	4	20
21	Rido Akbar	2	3	3	3	3	14
22	Lilis Sukarti	2	3	3	3	3	14
23	Yesi Susanti	2	3	3	3	3	14
Jumlah		69	75	76	78	79	377

Dari tabel IV.11 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang Sedang (377). Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 69, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 76, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 78, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 79.

**Tabel IV.11**  
**Data Ketuntasan Kemampuan Berbicara**  
**Menggunakan Strategi *Role Playing***  
**Pada Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ketuntasan
1	Aprizal	60	Tidak Tuntas
2	Agustiansyah	70	Tuntas
3	Agus Wahyuli	70	Tuntas
4	RahmatAlmurifqi	80	Tuntas
5	Diana	75	Tuntas
6	Hendra	50	Tidak Tuntas
7	Junaidi	80	Tuntas
8	Khalidazia	60	Tidak Tuntas
9	M Jurman	50	Tidak Tuntas
10	M Samin	70	Tuntas
11	M Zulman	75	Tuntas
12	Neli Resti Adelia	60	Tidak Tuntas
13	Randa	60	Tidak Tuntas
14	Rahayu Anisa	75	Tuntas
15	Rahmadilla	70	Tuntas
16	Ridwan Aprizal	80	Tuntas
17	Servine	70	Tuntas
18	Siti Nurjannah	75	Tuntas
19	Samsiah	60	Tidak Tuntas
20	Siti Asiah	80	Tuntas
21	Rido Akbar	50	Tidak Tuntas
22	Lilis Sukarti	50	Tidak Tuntas
23	Yesi Susanti	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	<b>1520</b>	
	Rata-rata	<b>66,08</b>	

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara pada materi berbalas pantun, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk melakukan refleksi siklus pertama yang telah dilakukan. Dari hasil analisis data observasi, maka

ada beberapa catatan yang dapat dijadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan yaitu:

1. Kurang baiknya aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam memberikan instruksi kepada peserta pemain peran sehingga aktivitas yang dilakukan oleh siswa juga kurang baik.
2. Kurang baiknya guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa sehingga bermain peran belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan pada indikator penelitian.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dan observer mengambil satu kesimpulan bahwa siklus pertama belum seperti harapan dalam penelitian ini dan belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II,

### **3. Siklus Kedua**

#### **a. Rencana Tindakan**

Siklus kedua (II) untuk 2 kali pertemuan, pertemuan ketiga pada tanggal 10 Januari 2012, pertemuan keempat pada tanggal 13 Januari 2012, telah disesuaikan dengan jadwal pelajaran di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir. Dalam pertemuan ini akan dilanjutkan pada materi menyampaikan pesan melalui telepon. Adapun kegiatan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan *Role Playing*, guru melakukan serangkaian kegiatan yaitu :

- a). Mengadakan Apersepsi
- b). Mulai menerangkan pelajaran dengan materi menyampaikan pesan melalui telepon.

2. Sewaktu menerangkan pelajaran (kegiatan inti), guru melakukan :

- a). Guru menjelaskan tujuan yang ingin di capai
- b). Guru Menjelaskan materi.
- c). Siswa dibagi kedalam dua kelompok, kelompok I bermain peran dan kelompok II mengamati jalannya peran yang dilakukan. Dan ini dilakukan secara bergantian.
- d). Guru memilih siswa untuk bermain peran
- e). Sebelum melaksanakan bermain peran, Siswa mengikuti pemanasan
- f). Guru menyuruh siswa memerankan bagaimana berkomunikasi melalui telepon.
- g). Guru menyuruh siswa menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah melihat tindakan pada siklus I dalam materi berbalas pantun, maka dalam siklus ke II ini peneliti melanjutkan materi yaitu menyampaikan pesan melalui telepon. Dalam materi menyampaikan pesan melalui telepon ini peneliti lebih menekankan adegan siswa dalam perannya masing-masing. Disamping itu guru juga memberikan pengertian bahwa dalam peran ini tidak ada siswa yang malu-malu, karena setiap siswa punya adil dalam peran ini. Dalam materi menyampaikan pesan melalui telepon siswa dibagi kedalam dua



kelompok. Sebahagian kelompok bermain peran dalam menyampaikan pesan melalaui telephon dan sebahagian yang lain memperhatikan peran yang dimainkan oleh temannya serta mencatat pesan yang disampaikan dalam peran ini.

c. Observasi

Berdasarkan pengamatan observer, secara keseluruhan siswa bersemangat sekali memainkan peran yang telah dipilihkan oleh guru. Siswa tidak malu lagi berbicara menggunakan Bahasa Indonesia. Walaupun masih terdapat kesalahan tapi semua itu dapat diatasi. Siswa semangat sekali dalam memainkan perannya. Ini tidak terlepas dari aktivitas yang telah dilakukan oleh guru dalam menggunakan strategi *Role Playing*.

**Tabel. IV. 12**  
**Lembar Observasi Aktivitas Guru**  
**Pada Siklus II**

No	Aktifitas yang diamati	Pelaksanaan		
		Maksimal	Kurang Maksimal	Tidak Maksimal
1.	Guru Memiliki situasi / dilema bermain peran.	√		
2.	Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.	√		
3.	Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran. keseluruhan kelas.	√		
4.	Memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience.	√		

**Tabel IV. 13**  
**Lembar Observasi Aktivitas Siswa**  
**Siklus II**

No	Nama Siswa	AKTIFITAS SISWA				
		1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6	7
1	Aprizal	√	√	√	√	-
2	Agustiansyah	√	√	√	√	√
3	Agus Wahyuli	√	√	√	√	√
4	RahmatAlmurifqi	√	√	√	√	√
5	Diana	√	√	√	√	-
6	Hendra	√	√	√	√	-
7	Junaidi	√	√	√	√	√
8	Khalidazia	√	√	√	√	-
9	M Jurman	√	√	√	-	-
10	M Samin	√	√	√	√	√
11	M Zulman	√	√	√	√	√
12	Neli Resti Adelia	√	√	√	-	-
13	Randa	√	√	√	√	-
14	Rahayu Anisa	√	√	√	√	-
15	Rahmadilla	√	√	√	√	√
16	Ridwan Aprizal	√	√	√	√	√
17	Servine	√	√	√	√	√
18	Siti Nurjannah	√	√	√	√	√
19	Samsiah	√	√	√	√	√
20	Siti Asiah	√	√	√	√	√
21	Rido Akbar	√	√	√	-	-
22	Lilis Sukarti	√	√	√	-	-
23	Yesi Susanti	√	√	√	-	-

**Keterangan :**

1. Mendengarkan Tujuan yang ingin dicapai
1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Siswa menyimak peran yang diberikan oleh guru
3. Siswa mengikuti latihan pemanasan.
4. Siswa memainkan peran yang telah dipilih oleh guru

**Tabel. IV.14**  
**Data Hasil Tes Berbicara**  
**Menggunakan Strategi *Role Playing***  
**Pada Siklus II**

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Aprizal	3	3	3	4	4	17
2	Agustiansyah	4	4	4	4	4	20
3	Agus Wahyuli	3	3	4	4	4	18
4	RahmatAlmurifqi	4	4	4	4	5	21
5	Diana	3	3	4	4	4	18
6	Hendra	3	3	3	3	3	15
7	Junaidi	4	4	5	5	5	23
8	Khalidazia	3	3	3	4	4	17
9	M Jurman	3	3	3	3	3	15
10	M Samin	3	3	4	4	4	18
11	M Zulman	3	3	4	4	5	19
12	Neli Resti Adelia	3	3	3	3	3	15
13	Randa	3	3	3	3	3	15
14	Rahayu Anisa	3	4	5	5	5	22
15	Rahmadilla	3	3	4	4	4	18
16	Ridwan Aprizal	3	4	5	5	5	22
17	Servine	3	3	4	4	4	18
18	Siti Nurjannah	3	3	5	4	5	20
19	Samsiah	3	3	3	3	4	16
20	Siti Asiah	4	4	5	5	5	23
21	Rido Akbar	3	3	3	3	3	15
22	Lilis Sukarti	3	3	3	3	3	15
23	Yesi Susanti	3	3	3	3	3	15
Jumlah		73	75	87	88	92	415

Dari tabel IV.15 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang tinggi (415). Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 73, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 87, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 88, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 92.

**Tabel IV.15**  
**Data Ketuntasan Kemampuan Berbicara**  
**Menggunakan Strategi *Role Playing***  
**Pada Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ketuntasan
1	Aprizal	65	Tidak Tuntas
2	Agustiansyah	80	Tuntas
3	Agus Wahyuli	75	Tuntas
4	RahmatAlmurifqi	85	Tuntas
5	Diana	75	Tuntas
6	Hendra	60	Tidak Tuntas
7	Junaidi	85	Tuntas
8	Khalidazia	70	Tuntas
9	M Jurman	70	Tuntas
10	M Samin	80	Tuntas
11	M Zulman	80	Tuntas
12	Neli Resti Adelia	65	Tidak Tuntas
13	Randa	65	Tidak Tuntas
14	Rahayu Anisa	80	Tuntas
15	Rahmadilla	80	Tuntas
16	Ridwan Aprizal	80	Tuntas
17	Servine	75	Tuntas
18	Siti Nurjannah	80	Tuntas
19	Samsiah	70	Tuntas
20	Siti Asiah	85	Tuntas
21	Rido Akbar	60	Tidak Tuntas
22	Lilis Sukarti	60	Tidak Tuntas
23	Yesi Susanti	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	<b>1685</b>	
	Rata-rata	<b>73,26</b>	

#### d. Refleksi

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran pada siklus II yang telah diuraikan di atas dan melihat tingkat kemampuan berbicara siswa pada materi menyampaikan pesan melalui telepon, maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap kemampuan berbicara siswa dalam berinteraksi dapat ditingkatkan.

### C. Pembahasan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas berupa peningkatan kemampuan berbicara sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Untuk lebih mengetahui lebih jelas tentang kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir dalam materi Berbalas Pantun dan menyampaikan pesan melalui telepon semester II tahun pelajaran 2011/2012 dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel IV.16**  
**Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berbicara**  
**Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

No	Indikator	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Lafal	52	69	73
2.	Tata Bahasa	58	72	75
3.	Kosa Kata	62	76	87
4.	Kefasihan	57	78	88
5.	Pemahaman	67	79	92

1. Tes Kemampuan berbicara pada materi berbalas pantun sebelum tindakan tentang kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri

Hilir dengan 5 indikator, Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 52, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 58, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 62, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 57, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 67.

Melihat hasil tes sebelum tindakan maka kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir masih tergolong masih rendah dengan rentang 296, dengan rata-rata 59,2 %

2. Siklus I Tes kemampuan berbicara pada materi berbalas pantun menggunakan strategi *Role Playing*

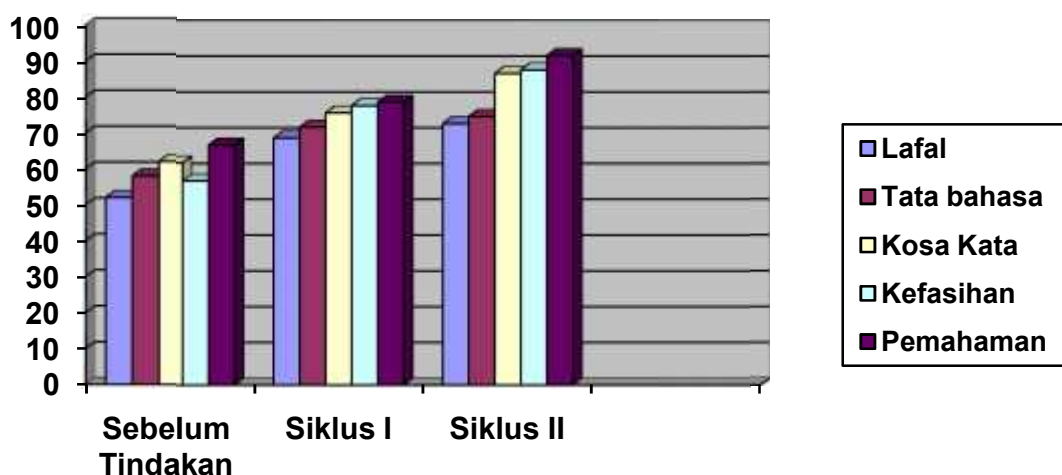
Tes Kemampuan berbicara menggunakan strategi *Role playing* tentang kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir dengan 5 indikator, Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 69, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 76, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 78, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 79.

Melihat siklus I menggunakan strategi *Role playing* maka kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang Sedang (377), dengan Rata-rata 75, 4%

3. Siklus II Tes kemampuan berbicara pada materi menyampaikan pesan melalui telepon menggunakan strategi *Role Playing*

Tes Kemampuan berbicara menggunakan strategi *Role playing* tentang kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kotabaru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir dengan 5 indikator, Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 73, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 87, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 88, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 92.

**Diagram Batang IV.18**  
**Rekapitulasi Tingkat Kemampuan Berbicara**  
**Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II**



Dari tabel IV.18 menunjukkan bahwa:

1. Indikator lafal sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 52, setelah diadakan siklus I indikator lafal berada pada kategori sedang dengan nilai 69, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator lafal pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 73.
2. Indikator Tata bahasa sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 58, setelah diadakan siklus I indikator tata bahasa berada pada



kategori sedang dengan nilai 72, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator tata bahasa pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 75.

3. Indikator Kosa kata sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 62, setelah diadakan siklus I indikator kosa kata berada pada kategori sedang dengan nilai 76, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator kosa kata pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 87.
4. Indikator Kefasihan sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 57, setelah diadakan siklus I indikator kefasihan berada pada kategori sedang dengan nilai 78, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator kefasihan pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 88.
5. Indikator Pemahaman sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 67, setelah diadakan siklus I indikator pemahaman berada pada kategori sedang dengan nilai 79, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator pemahaman pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 92.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang kemampuan berbicara melalui strategi *Role Playing* siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir dapat disimpulkan: Tingkat kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir sebelum diadakan tindakan berada pada posisi rendah dengan nilai 296 rata-rata 59,2 %. Setelah diadakan siklus I dengan 2 kali pertemuan angka tersebut berubah naik menjadi 377, rata-rata 75,4 %. Sedangkan pada siklus II dengan 2 kali pertemuan ternyata kemampuan berbicara siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir ini ternyata naik lagi menjadi 415, rata-rata 83 %.

Oleh karena itu hasil penelitian meningkatkan kemampuan berbicara kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir ini adalah dalam katagori baik sekali atau optimal dengan nilai 415, rata-rata 83%.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Setelah penulis melakukan penelitian dan telah mendapatkan hasil yang berada pada tingkat tinggi, maka penulis sarankan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara agar para guru menggunakan strategi *Role Playing* dan juga menggunakan strategi lain yang sesuai dengan bahan yang diajarkan.
2. Penggunaan strategi *Role Playing* telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa, oleh karena itu hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir.
3. Sebagai penelitian pertama, diharapkan kepada guru-guru di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Baru Kecamatan Keritang agar menggunakan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetya. 2005 *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Amirat. 2009. Kemampuan Berbicara di Lingkungan SDN 003 Bencah Kalubi Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Skripsi Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska. Riau.
- Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hartono. *Modul Penelitian Kependidikan*. Pekanbaru: Zanafafa Publishing.
- Hasan Alwi, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hendry Guntur Tarigan. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara. Bandung : Angkasa.
- Hisam Zaini, dkk. 2007. *Strategi Belajar Aktif*. Yogyakarta : CTSD.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Maidar G. Arsjad, Mukti U.S. 1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Nursalim A.R. 2010. *Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: LKIS.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Puji Santoso, dkk. 2006. *Materi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Risa Agustin. 2006. *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Serba Jaya.
- Safari. 1995. *Pengujian dan penilaian bahasa dan sastra Indonesia*. Jakarta PT Kartanegara

- Saleh Muntasir. 1985. *Pengajaran terprogram*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syaiful Bahri djamarah, Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Asdi Mahasatya.
- Umi Chalsum. at. Al.2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.
- W.J.S. Purwadaminta. 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- W.S. Winkel. 1993. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yan Tirtobisono. *Kamus Tiga Bahasa*. Surabaya: Apollo.
- Zulhendra. 2008. Kemampuan Berbicara di Lingkungan 030 Pulau Birandang Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Skripsi Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska. Riau.